
Quem controla o sentido da obra? Autoria, audiência e disputas interpretativas em *Mobile suit gundam*

Thales Martins¹
Universidade Federal de Juiz de Fora

Palavra-chave: animação; televisão; recepção; cultura pop; cultura de fã.

Introdução

Em entrevista concedida à revista japonesa *Animage*, publicação especializada em anime e entretenimento, o animador e diretor Yoshiyuki Tomino, de 84 anos, criticou parte do público da franquia de animação *Mobile suit gundam*. Segundo Tomino, muitos fãs da série não compreendem os temas centrais da obra, especialmente suas dimensões políticas e antiguerra. O autor também relacionou essa leitura superficial ao contexto político contemporâneo do Japão, argumentando que regimes autoritários podem emergir de processos eleitorais sustentados por uma população desinformada (Cardoso, 2026; Valentine, 2026).

Na mesma entrevista, Tomino afirmou que parte significativa do fandom de *Mobile suit gundam* reduz a obra a uma estética militarizada voltada apenas para o espetáculo das batalhas entre *mobile suits*. Para o criador, esse tipo de recepção demonstra um distanciamento das experiências reais de guerra e transforma a narrativa em uma fantasia esvaziada de seu conteúdo crítico. O diretor também reconheceu sua própria responsabilidade nesse processo, afirmando que não conseguiu transmitir adequadamente a dimensão política e humanista presente na franquia (Cardoso, 2026; Valentine, 2026).

Diante dessas declarações, surge a questão sobre até que ponto seria possível para um autor transmitir, por meio de uma obra de entretenimento como *Mobile suit gundam*, uma dimensão política, humanista e antiguerra de maneira efetiva, ou se essa expectativa atribuída ao público e à própria obra não carrega também um caráter pretensioso e ingênuo da parte do autor. Antes de aprofundar essa discussão, contudo, é necessário

¹ Mestre em Artes, Cultura e Linguagens, na linha de Cinema e Audiovisual, pelo Instituto de Artes e Design (IAD), da Universidade na Universidade Federal de Juiz de Fora (2023).

compreender o que é *Mobile suit gundam*, seu contexto de criação e os elementos narrativos que estruturam a série.

Objeto

Mobile suit gundam estreou em 1979 e se tornou uma das franquias mais influentes da história da animação japonesa. Criada pelo animador e diretor Yoshiyuki Tomino, a série marcou uma ruptura com o modelo predominante das séries de robôs gigantes da época. Até então, a maior parte das produções do gênero seguia o formato conhecido como “Super Robô”, centrado em batalhas espetaculares entre máquinas e monstros gigantes. *Gundam*, no entanto, deslocou o foco para conflitos políticos, dramas humanos e consequências da guerra, tratando os mechas menos como símbolos heroicos e mais como instrumentos militares inseridos em disputas geopolíticas (The import report, 2026).

A narrativa da série acompanha os eventos da chamada Guerra de Um Ano, conflito travado entre a Federação Terrestre e o Principado de Zeon, colônia espacial separatista apresentada com forte inspiração em estéticas e discursos associados ao nazifascismo. Os uniformes militares das duas facções se tornaram elementos icônicos da franquia, reforçando a dimensão política e militar presente na obra desde sua concepção. Embora a Federação seja inicialmente representada como o lado “correto” do conflito, a série constantemente evidencia os impactos humanos da guerra e evita transformar o confronto em uma simples oposição entre bem e mal (Schley, 2015).

Apesar de seu reconhecimento posterior, *Mobile suit gundam* teve uma recepção inicial bastante difícil. Quando estreou na televisão japonesa, em abril de 1979, o anime foi recebido com estranhamento por um público acostumado com séries mais simples de robôs gigantes. A baixa audiência levou patrocinadores a reduzirem o orçamento da produção, fazendo com que a série tivesse menos episódios do que o planejado originalmente. O fracasso comercial parecia inevitável: a linha de brinquedos não vendia bem e parte dos financiadores abandonou o projeto ainda durante sua exibição (The import report, 2026).

A situação começou a mudar quando a Bandai adquiriu os direitos da franquia e passou a comercializar os *mobile suits* como kits de plástico montáveis. Os brinquedos

rapidamente se tornaram um enorme sucesso comercial, revitalizando o interesse pela série e permitindo sua continuidade em novos animes, filmes e produtos derivados. A popularidade de *Mobile suit gundam* acabou consolidando o chamado subgênero “*Real Robot*”, caracterizado por retratar robôs gigantes como armas militares sujeitas às limitações políticas, econômicas e humanas dos conflitos armados (The import report, 2026).

Mesmo com o sucesso alcançado posteriormente, Tomino continuou insatisfeito com alguns aspectos da versão televisionada da obra. Após a exibição original, o diretor escreveu romances baseados na série em que retomava ideias abandonadas durante a produção do anime. Nessas versões, o protagonista aparece mais velho, o *Gundam* possui um visual menos colorido e a narrativa assume um tom ainda mais sombrio, enfatizando mortes, traumas e imagens mais explícitas da guerra. Essas revisões demonstram como a preocupação de Tomino com os impactos humanos do conflito sempre esteve presente no centro criativo da franquia, ainda que frequentemente tensionada pelas exigências comerciais da indústria do entretenimento (The import report, 2026) e explica a frustração do autor com parte dos fãs da franquia.

Os temas de *Mobile suit gundam* frequentemente giram em torno da guerra, do autoritarismo e das consequências da violência militarizada. Décadas depois da estreia da série, Tomino ainda afirma que a franquia sempre buscou criticar a guerra e denunciar a romantização do militarismo. O diretor já demonstrou frustração ao perceber que parte do público interpreta a obra apenas como entretenimento bélico ou como celebração estética dos combates entre *mobile suits*, ignorando sua dimensão política e humanista (Cardoso, 2026; Valentine, 2026). Nesse sentido, surge a questão sobre porque uma obra concebida com intenções antibélicas acaba sendo frequentemente recebida por parte de seus fãs a partir de uma visão romantizada da guerra e do militarismo. Responder a essa questão exige compreender como obras culturais são apropriadas, interpretadas e ressignificadas por seus públicos

Referencial teórico

De que modo se estabelece a relação entre a obra e seus públicos? Para Edgar Morin (2014, p. 123-124), embora expresse a subjetividade do autor, a narrativa preserva

seu caráter estético ao dirigir-se a um espectador que reconhece a ausência de finalidade prática da obra e a converte em experiências afetivas. Nesse processo, as estratégias que promovem a imersão no universo ficcional estimulam a identificação tanto com o “semelhante” quanto com o “estranho”. Por essa razão, Morin atribui à obra de ficção audiovisual uma capacidade praticamente sem limites de identificação, fenômeno que denomina “projeções-identificações polimórficas” (2014, p. 130-132). Ao discutirem essa formulação, Shohat e Stam (2006, p. 469) observam que as projeções-identificações polimórficas transcendem condicionamentos ligados à moralidade local, ao meio social e às afiliações étnicas, de gênero ou orientação sexual. A experiência com a obra cria, assim, um espaço de transformação psicológica em que as posições sociais ordinárias são temporariamente suspensas (2006, p. 469). Isso, porém, não significa que os espectadores se identificarão com os personagens ou adotarão os sentidos pretendidos pelos realizadores. Afinal, espectador não chega ao cinema desprovido de experiências, apenas exposto à subjetividade do autor. Sua própria subjetividade também participa da experiência e interfere na forma como a obra é vista e apreendida (Hall, 2013, p. 281-282). Ou seja, “as obras ‘fazem’ o olhar que se lança sobre elas, e o olhar faz as obras” (Hennion, 2011).

Para Pierre Sorlin, toda obra audiovisual envolve uma dupla mediação. A produção seleciona e reorganiza os elementos que compõem a obra a partir de seus interesses, de sua posição na indústria cinematográfica e de sua visão sobre a audiência. De maneira semelhante a Morin, o autor enfatiza que todo filme constitui uma ação ativa por meio da qual seus realizadores apresentam uma determinada imagem de mundo e convidam o público a reavaliar suas próprias perspectivas (apud Autran, 2013, p. 106). A relação entre público e obra é simultaneamente passiva e ativa: passiva porque orienta o percurso da recepção, e ativa porque, sem a participação do espectador, é ininteligível (Morin, 2014, p. 128). Essa dinâmica implica que a audiência não apenas interpreta a obra, mas também pode resistir aos sentidos e discursos que ela propõe. As ideologias presentes em uma obra não moldam completamente a consciência do público. Elas não atuam sobre indivíduos passivos ou desprovidos de experiências prévias. A subjetividade inscrita na obra, portanto, não produz efeitos automáticos sobre a audiência (Hall 2013, p. 281-282). Isso ocorre porque os indivíduos não apenas consomem cultura, mas participam ativamente da produção de sentidos em torno das obras. Ao enfatizar o caráter

pragmático e performativo das práticas culturais, Antoine Hennion destaca a capacidade dos públicos de criar novas sensibilidades, em vez de apenas reproduzir uma ordem existente (Hennion, 2011, p. 256).

Conclusões preliminares

Ao analisar a reação de Yoshiyuki Tomino aos fãs de *Mobile suit gundam*, é preciso considerar que, em algumas sociedades, o discurso bélico está tão enraizado que passa a ser percebido como algo natural. Também é preciso reconhecer que a identificação com discursos bélicos não acompanha rigidamente as posições de poder, podendo ocorrer inclusive entre aqueles que seriam seus principais alvos ou vítimas. Afinal, a realidade ultrapassa uma simples dicotomia entre opressores e oprimidos, sendo marcada por relações complexas de dominação, subordinação e colaboração (Shohat; Stam, 2006, p. 447).

Nessa perspectiva, a relação entre autor, obra e público é complexa e não permite atribuir às animações um potencial pedagógico intrínseco. Seus sentidos são construídos na interação com diferentes públicos, cujas experiências e repertórios influenciam os modos de apropriação da obra. Por isso, parafraseando Ella Shohat e Robert Stam, os “efeitos de subjetividade” da retórica da obra não produzem efeitos “automáticos ou irresistíveis” (2006, p. 453)

Este trabalho fez uso de Inteligência Artificial Generativa (ChatGPT 5.5) para revisão do texto final, e auxílio de tradução de textos em língua estrangeira.

Referências

AUTRAN, Arthur. **O pensamento industrial cinematográfico brasileiro**. São Paulo: Hucitec Editora, 2013.

BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT AMERICA INC. **Press Center**. Disponível em: <https://www.bandainamcoent.com/press-center>. Acesso em: 27 maio 2026.

CARDOSO, Luiz Henrique. **“Uma massa de pessoas ignorantes”**: criador de *Gundam* critica governo japonês e fãs da obra que não entendem sua mensagem. IGN Brasil, 24 abr. 2026. Disponível em: <https://br.ign.com/mobile-suit-Gundam-1979/152495/uma-massa-de-pessoas-ignorantes-criador-de-Gundam-critica-governo-japones-e-fas-da-obra-que-nao-ente>. Acesso em: 27 maio 2026.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidade e mediações do popular. 2ª edição. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

HENNION, Antoine. **Pragmática do gosto**. Desigualdade & Diversidade: Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio, Rio de Janeiro, n. 8, p. 253-277, jan./jul. 2011. Disponível em: Desigualdade & Diversidade – PUC-Rio. Acesso em: 27 maio 2026.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.

SCHLEY, Matt. **Mobile suit gundam**: where to start and what's worth watching. Anime News Network, 21 out. 2015. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-10-21/mobile-suit-Gundam-where-to-start-and-what-worth-watching/.94461>. Acesso em: 27 maio 2026.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

The import report: **Gundam**. Goomba Stomp / Tilt Magazine. Disponível em: https://tilt.goombastomp.com/tv/import_report_Gundam/. Acesso em: 27 maio 2026.

VALENTINE, Evan. **Gundam creator slams japanese government as “authoritarian”**. ComicBook.com, 23 abr. 2026. Disponível em: <https://comicbook.com/anime/news/Gundam-creator-slams-japanese-government-as-authoritarian>. Acesso em: 27 maio 2026.